



# Le sang des Orques

Un scénario *Britannia Obscura* pour *Pits&Perils*

Par **MATTHIEU CHALAUX**, sur une idée de John Grümph

La structure de scénario est basée sur les suggestions  
de *Dungeon Romp*, un jeu de Travis Parker

**CLASSES CONSEILLÉES POUR CETTE  
AVENTURE : Guerrier, Barbare, Voleur**



## ARGUMENT

À travers le pays, sur les frontières de l'Orclaw, on retrouve des Orques sacrifiés au sein des Cromlechs. On leur a prélevé le cœur et les génitoires au cours d'abominables rituels. Les coupables sont les membres d'une secte de mystiques – de pauvres hères conduits par un prêtre chrétien, convaincus par le Héraut du Chaos que ces sacrifices sont nécessaires pour que cesse l'invasion de l'île.

Effectivement, au cours de ces rituels impies, les sectateurs gagnent en puissance physique et magique au fur et à mesure qu'ils perdent leur humanité. Les personnages ne sont pas les seuls à leur courir après : des bersekers gobelours sèment la mort pour les retrouver.





# L'histoire

**C**RAG est un village du pays de Logres, situé à la frontière de l'Orclaw. Il bénéficie d'une paix relative grâce au tribut que paie **BRYANNE**, la cheftaine du village.

Il y a trois mois, lors de l'équinoxe de Printemps, deux étrangers se sont présentés au village. L'un d'eux était **ARTHFAEL**, un prêtre itinérant chrétien ; on ne connaît pas le nom de l'autre mais d'aucun affirmeront qu'il s'agissait de **L'ÉTRANGER**.

Lors de son court séjour, **ARTHFAEL** a réussi à semer la graine de la dis corde dans le cœur de plusieurs personnes du village. Parmi eux, **FEARGHUS**, le prêtre chrétien du village, et **OWYN**, le jeune frère de **BRYANNE**.

Accompagné d'une poignée de guerriers qui lui sont dévoués, **OWYN** a monté une expédition en territoire orque. Il en a ramené la victime d'un premier sacrifice, mené dans un cromlech par **ARTHFAEL** lui-même, lors d'une cérémonie nocturne, impie et cruelle.

Le jeune **OWYN** et ses guerriers ont d'abord été écœurés et révoltés par la cérémonie ; **FEARGHUS**, aveuglé par sa foi, n'y a vu qu'un mal nécessaire pour sauver Logres. Mais tous, à l'issue de ce massacre, ont senti poindre en eux une énergie nouvelle : le Seigneur récompensait leur foi en leur accordant force et pouvoir.

Après s'être assuré que **FEARGHUS** saura reproduire le rituel, **ARTHFAEL** a quitté **C**RAG en compagnie de **L'ÉTRANGER**, sans attendre l'aube.

Les rituels ont désormais lieu tous les quinze jours environ, lors des phases de nouvelle et de pleine lune. **FEARGHUS** et **OWYN** ont réussi à recruter de nouveaux membres dans le village et la secte n'hésite plus à s'aventurer en territoire orque pour en ramener de nouvelles victimes. Tous attendent les sacrifices avec impatience. À l'issue de chacun d'eux, les guerriers se sentent plus forts et trépignent à l'idée de pouvoir enfin aller écraser l'opresseur orque. **FEARGHUS**, quant à lui, a sombré dans la folie sanguinaire. Il est persuadé du caractère sacré de sa mission et croit que le Seigneur lui-même l'investit de son pouvoir pour délivrer son peuple.

Les disparitions orques ne sont pas passées inaperçues. Ce n'étaient d'ailleurs pas les seules, **ARTHFAEL** ayant depuis fait plusieurs émules dans la région. Les chefs de clans orques ont envoyé leurs meilleurs pisteurs pour retrouver les coupables de ces disparitions. Le scénario débute alors qu'un groupe d'Orques vient de mettre la main sur un paysan de **C**RAG, pisté depuis le cromlech où ils ont retrouvé les vestiges du dernier rituel mené par **FEARGHUS**.



## INTRODUCTION

Les personnages ont été envoyés par le Conseil Gris pour enquêter sur l'agitation anormale qui règne ses derniers temps à la frontière entre Logres et l'Orclaw. On signale une multiplication de raids orques malgré les tributs versés par les chefs de clan.

## PREMIÈRE RENCONTRE

Alors qu'ils approchent du village de **CRAG**, les personnages découvrent un paysan aux prises avec des Orques. Ils viennent de lâcher leur mastiff. L'homme, malgré sa force accrue par les rituels abjects, peine à lutter contre l'animal dressé à tuer. Si les personnages s'étonnent de sa force ou de sa résistance, il affirmera qu'une vie aux champs renforcent un homme aussi surement qu'une vie de guerrier.

Cette rencontre est destinée à établir un premier contact avec le village de Crag et à orienter la vision des personnages sur la situation. Les Orques doivent être faciles à abattre, aucun ne doit pouvoir révéler la raison de l'attaque. Si les personnages veulent en épargner un, deux solutions s'offrent à vous : soit les Orques leur apprennent l'existence des sacrifices, et il vous faudra en tenir compte pour la suite de l'aventure ; soit vous souhaitez conserver l'effet de surprise, en faisant intervenir le paysan sauvé qui achève l'Orque d'un coup d'instrument agricole (faites parler votre créativité). Quoi qu'il arrive, respectez les choix de vos joueurs et ne tentez pas de leur imposer le vôtre.


**CARACTÉRISTIQUES DES ADVERSAIRES** : afin que les Orques soient faciles à vaincre, il est conseillé de créer une troupe dont la somme des PV (mastiff inclus) est égale à la moitié de la somme des PV des personnages. Les Orques et le mastiff attaquent une fois par round. Sur leurs corps, on peut retrouver des torques, bracelets, des pièces d'or et d'argent pour une valeur totale de 50 po.

## RENCONTRES

Le paysan se nomme **CAIRBRE** et vit au village de **CRAG**. Il invite ses sauveurs à déjeuner chez lui. Il présente sa femme **OLWENN** et leurs deux enfants **ROWENA** et **IRVYN**. **ROWENNA** a quelques talents de soigneuse et proposera des premiers soins qui rendront 1D3 PV aux blessés.

Après le repas, si les personnages n'en ont pas fait la demande, il leur proposera d'aller rencontrer la cheftaine du clan. Il voit là l'opportunité de faire passer l'attaque orque pour un viol des accords de non-agression.





Cette partie de l'aventure est destinée à permettre aux personnages de se familiariser avec le village et ses habitants. Elle vous permettra de créer l'ambiance que vous souhaitez et de distiller quelques informations. Elle peut être considérée comme une phase d'enquête si votre tablee en est friande, mais elle peut aussi être réduite à son strict minimum si vous disposez de peu de temps pour jouer.

Vous pouvez multiplier les fausses pistes sans scrupule, les personnages découvriront la vérité quoi qu'il arrive. Il est cependant déconseillé de les laisser mariner trop longtemps. Si vous les voyez patauger, faites venir quelques informations jusqu'à eux, et s'ils ne réagissent pas, passez à la partie suivante.

Beaucoup d'étrangers passent par le village ; le passage d'Arthfael et de l'Étranger n'a marqué l'esprit d'aucun villageois hormis ceux impliqués dans le culte (ceux-là se garderont bien d'en parler).

## Le broch de Bryanne

(Pour la description du broch, reportez-vous à la page 33 de *Britanna Obscura*.)

**BRYANNE** : c'est la cheftaine de **Crag**. C'est une femme d'une quarantaine d'années, de taille moyenne et très musculeuse. La cicatrice qui lui barre la joue gauche ainsi que celles qui courent sur ses bras et épaules laissent présumer d'un passé guerrier chargé. C'est une femme ferme mais juste et à l'écoute. Elle ignore tout des agissements de son frère **Owyn** et du prêtre **Fearghus**. Elle accueille les personnages avec bienveillance car ils ont sauvé **Cairbre**, mais cette violation des accords de non-agression l'inquiète au plus au point. Elle craint pour la vie des villageois.

**Owyn** : c'est le jeune frère de **Bryanne**. Il admire son passé de grande guerrière mais a du mal à digérer les accords passés avec les Orques. Il rêve de gloire et de batailles. **Arthfael** n'a pas mis longtemps à s'en apercevoir, et s'il n'a pas réussi à lui faire haïr sa sœur, il a su faire monter en lui le sentiment d'injustice et de frustration face à la soumission à l'Orclaw et au tribut cédé, chaque année plus important. Il est ravi de l'opportunité que lui offre l'agression de **Cairbre** et n'aura de cesse de pousser sa sœur à se rebeller contre les Orques.



**LES GUERRIERS DU VILLAGE** : ce sont indifféremment des femmes et des hommes. Si les personnages y prêtent attention, ils pourront percevoir quelques tensions entre les guerriers présents (coup d'épaule en passant, regards noirs, hautains ou méprisants...). La noirceur gagne le cœur des hommes menés par **OWYN** et ils deviennent de moins en moins patients à mesure qu'ils gagnent en force. Ils méprisent les guerriers de **BRYANNE** qu'ils jugent faibles de suivre une femme sans courage.

**OWYN** et ses hommes sont absents à l'arrivée des personnages dans le broch. Ils sont partis en quête d'un Orque pour le sacrifice qui doit avoir lieu le soir-même. Ils arrivent alors que les personnages sont en pleine discussion avec **BRYANNE** ; **OWYN** fait une entrée remarquée, jetant au sol le superbe cerf qu'il ramène de la chasse qui a servi de couverture à son escapade en territoire orque.

## La forêt

S'ils se rendent à la forêt avant de se rendre au cromlech, ils pourront faire la rencontre de **LEIGH**, le druide du village. Malgré la christianisation récente de l'île, les Bretons restent attachés aux croyances anciennes. **LEIGH** passe moins de temps au village qu'auparavant car il supporte difficilement la vénération du dieu mort sur la croix. C'est déjà un homme d'un âge respectable, proche de la soixantaine. Il porte une grande robe blanche à laquelle il apporte beaucoup de soin, autant qu'à sa longue barbe qu'il tresse parfois.

Ce qu'il peut apprendre aux personnages : il a découvert récemment plusieurs cromlechs souillés par une importante quantité de sang. Des rites impies semblent y avoir eu lieu. Il tend un bijou orque, un petit marteau de leur dieu guerrier, généralement porté autour du cou. Il l'a trouvé sur un des sites sacrificiels. Il en a averti **OWYN** qui s'est engagé à prévenir sa sœur. Il ignore s'il a respecté sa parole. Si les personnages se montrent respectueux, il pourra leur apporter des soins magiques.





## La maison de Fearghus

**FEARGHUS** habite une modeste roundhouse (page 34 de *Britannia Obscura*). C'est un homme d'une trentaine d'années. Sa carrure aurait pu lui valoir une belle carrière de guerrier mais il s'est très tôt tourné vers la religion chrétienne. D'abord fervent croyant, il est devenu avec les années un brin fanatique. L'horreur répétée des massacres qu'il a perpétrés lors de ses rituels sanguinaires ont eu raison de sa santé mentale. C'est désormais un être inhumain qui a soif de sang orque. Il félicitera les personnages pour leur bravoure mais ne trahira rien de ses réelles opinions. Il adoptera le masque du religieux affable et bienveillant, mais tentera de faire assassiner les personnages s'il s'aperçoit qu'ils représentent un danger pour sa secte.

**NOTE** : on se serait attendu à trouver le prêtre dans une église mais **FEARGHUS** célèbre ses messes au plein air, quel que soit le temps.

### Le cromlech

Si l'idée vient aux personnages de s'y rendre, ils trouveront des traces de sang assez importantes. S'ils n'ont pas encore rencontré **LEIGH**, vous pouvez leur permettre de trouver le bijou en forme de marteau eux-mêmes. Si vous êtes un peu pris par le temps et n'avez pas envie de les faire courir aux quatre coins du village, vous pouvez aussi situer la rencontre avec **LEIGH** dans ce lieu. Le druide sera alors en train de tenter de purifier le site en nettoyant la roche à grand renforts de bassines d'eau ramenées par de jeunes adolescents vigoureux depuis la rivière toute proche.

### Rebondissement

Il s'agit ici de révéler la vérité aux personnages en les faisant assister au rituel macabre mené par **FEARGHUS**. Selon le temps consacré à la partie « Rencontres » et les informations qu'ils auront pu glaner, ils seront plus ou moins surpris par ce qu'ils vont apprendre.

N'hésitez pas à faire intervenir ce rebondissement quand vous sentez que la partie « Rencontres » s'enlise (les personnages ont fait le tour des popottes, un ou deux smartphones viennent d'arriver sur la table, personne n'a pensé à poser les bonnes questions...).

Plusieurs pistes s'offrent à vous pour amener ce rebondissement, selon vos envies et ce que les personnages ont déjà découvert.



Les personnages rencontrent **ROWENA**, la fille de **CAIRBRE**, parée de bijoux orques : elle explique qu'elle les a trouvés cachés chez elle, sous le lit de ses parents. Ce peut aussi être **IRVYN** qui joue avec un poignard orque trouvé au même endroit.

Les personnages se doutent que quelque chose ne tourne pas rond et font parler **CAIRBRE** ou un guerrier **D'OWYN** (par exemple dans le cas où **FEARGHUS** commandite l'assassinat des personnages).

Les personnages surprennent une discussion entre deux membres de la secte.

Un des personnages est alerté par un bruit pendant la nuit ; un membre de la secte a renversé un seau en se rendant à la cérémonie.


C'est une nuit de pleine lune avec quelques nuages qui cachent la lumière de l'astre par intermittences.

Alors que le vent chasse les nuages, les personnages assistent à la scène suivante (attention, cette scène est de nature à heurter les plus sensibles ; si vous avez peur d'être choqués, il vous suffit de savoir que **FEARGHUS** mène une nouvelle cérémonie macabre ; prenez le temps d'avertir vos joueurs sur la nature de la scène si vous avez des doutes) :

Au cœur du cromlech, **FEARGHUS** se dresse dans une longue robe noire, un grand couteau courbe à la lame effilée. Sous son regard où brûle la folie, **OWYN** et ses guerriers amènent un puissant guerrier orque enchaîné qui avance sans résister. Il semble sous l'emprise de puissantes drogues qui l'empêchent d'exercer sa volonté sur son propre corps. Ils l'allongent sur la pierre qui servira d'autel. Il ne se débat pas alors que les guerriers le débarrassent de ses chausses mais ses yeux s'agrandissent d'horreur quand il voit le prêtre fou approcher un poignard de ses parties génitales, tout en prononçant les formules rituelles dans un dialecte impie. D'un geste sec et assuré, **FEARGHUS** empoigne la virilité de l'Orque avant de la trancher net. Le pauvre hère assiste avec horreur à son propre sacrifice, sans même pouvoir perdre connaissance. Après avoir brandi son butin, le prêtre le jette dans un brasero puis utilise sa lame pour dégager le cœur encore battant de la poitrine de sa victime. Il le mord à pleines dents puis le tend à **OWYN** qui fait de même, alors que ses guerriers se repaissent déjà du sang s'échappant des plaies de l'Orque.

Les personnages sont libres d'arrêter la cérémonie quand ils le souhaitent en intervenant. Il vous faudra alors leur proposer une rencontre moyenne : la somme des PV des adversaires est égale à la somme des PV des personnages. N'hésitez pas à accorder un sort ou deux à **FEARGHUS**, tels que *Effrayer* ou *Foudroyer*.





Il est possible que les personnages aient amené des témoins avec eux pour assister au rituel : **LEIGH** viendra seul et n'interviendra pas, mais acceptera de témoigner en faveur des *personnages*. **BRYANNE** viendra accompagnée de ses guerriers ; elle fera exécuter tout le monde sauf son frère, qui devra être jugé pour ses méfaits par un conseil des chefs. Dans ce cas, avancez la fin de partie pour faire coïncider l'attaque orque avec l'assaut de **BRYANNE**.

## Fin de partie

Trop sûrs d'eux, **OWYN** et ses hommes n'ont pas pris assez de précautions pour couvrir leurs traces. Des Orques, menés par des guerriers berserkers gobelours, les ont pistés depuis l'Orclaw.

En fonction de l'état de santé des personnages, vous pouvez lancer l'attaque au moment qui vous paraîtra le plus opportun : cela peut être quand les personnages reviennent au village, de nuit (n'hésitez pas à mettre cela en scène avec les toits des maisons qui brûlent, les guerriers aux prises avec les Orques...) ou le lendemain, lorsque les personnages auront eu l'opportunité de récupérer un peu (ils peuvent recevoir des soins de la part de **LEIGH**). L'attaque peut avoir lieu de jour ou de nuit en fonction de vos envies de mise en scène.

C'est une rencontre difficile : la somme des PV des adversaires (Orques, mastiffs, Gobelours) est égale à une fois et demi la valeur des PV des personnages. Traitez les Gobelours comme des guerriers de niveau 3 (voire 6 si les personnages sont déjà puissants). Ces ennemis sont ceux que les personnages affrontent. Les autres sont vaincus par les guerriers du village.

C'est le point culminant du scénario, ne ménager ni vos effets, ni les personnages. Quand les personnages auront vaincu, n'hésitez pas à leur décrire le spectacle de **BRYANNE** affrontant un gobelours en pleine frénésie, lui brisant la nuque à mains nues (ou toute autre performance meurtrière qui saura vous valoir des regards plein de jalousie de votre tablée).

## Conclusion

C'est le moment de tirer les conséquences des choix et des actes des personnages. N'oubliez pas de leur rappeler qu'ils doivent faire leur rapport au Conseil Gris. Ils ne seront que les premiers d'une triste série...